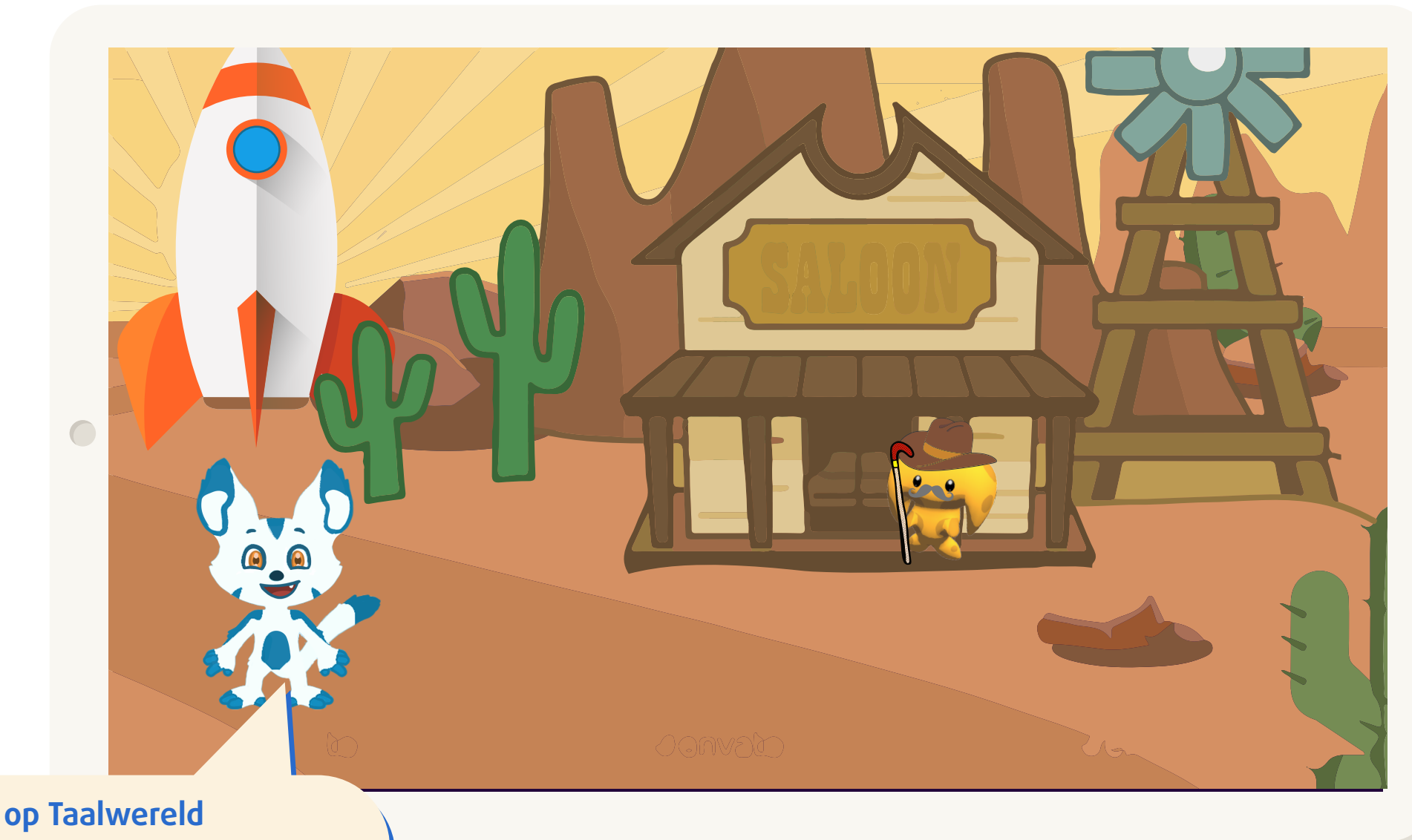


Intro / instructie - Stap 1


Skip en de spelers zijn aangekomen op de Taalwereld.

Setting:

Close up shot van planeet met het ruimteschip van de spelers op de achtergrond. Skip staat op de voorgrond. Wolter Wobbel zit op de achtergrond in een schommelstoel op zijn veranda.



Aangekomen op Taalwereld

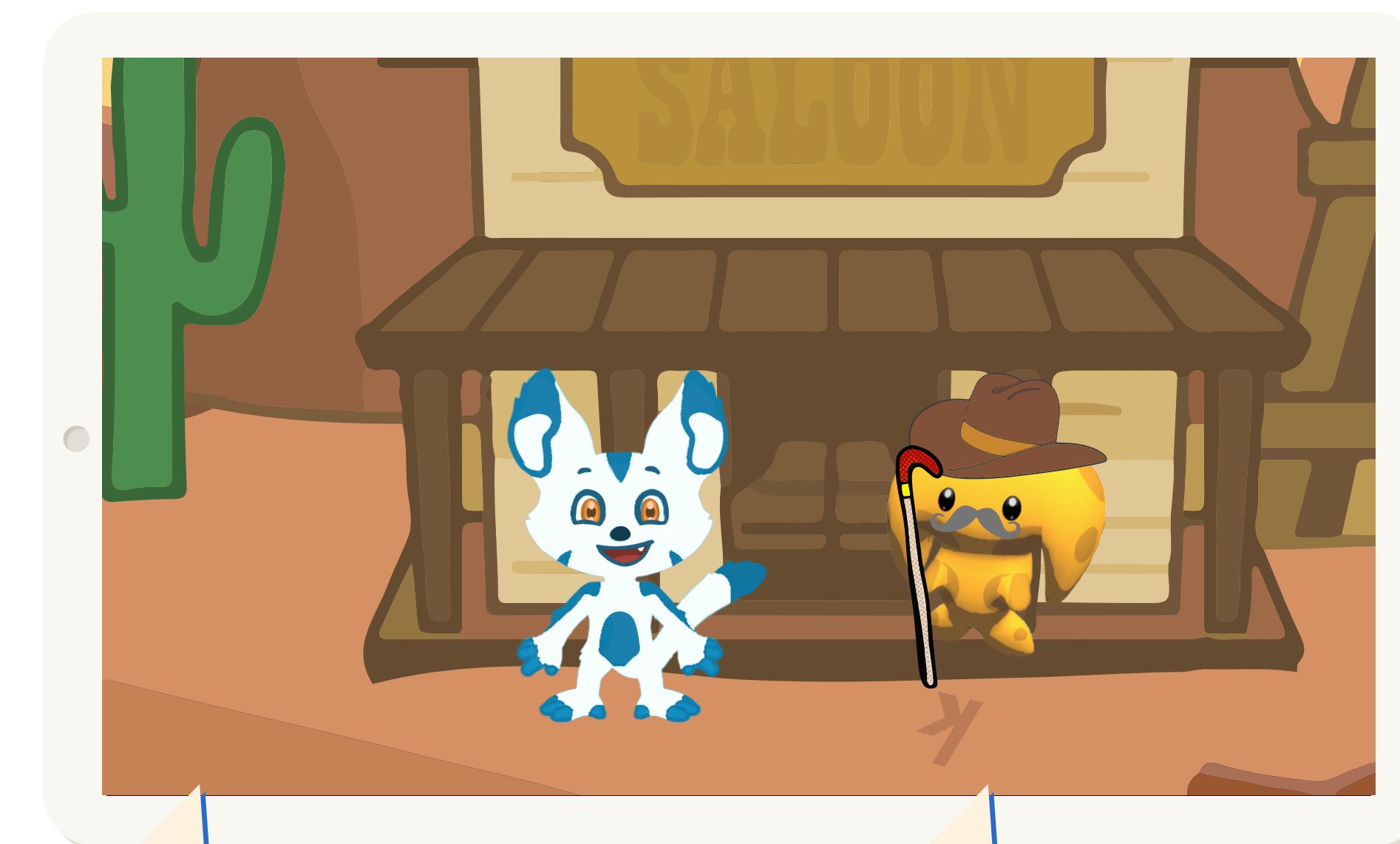
 We zijn aangekomen op de Taalwereld!
Ik ben benieuwd wat hier te beleven valt. --- Hé, daar zie ik een Wobbel. Dag meneer! Ik ben Skip! En dit is mijn team van avonturiers!
[introG1-N1-01]

Intro / instructie - Stap 2

Skip en de spelers zijn in gesprek met Wolter Wobbel.

Setting:

Close up shot van planeet met huisjes op de achtergrond. Skip en Wolter Wobbel staan naast elkaar op de voorgrond. Wolter Wobbel geeft aan wat het probleem is en Skip reageert hierop.



1 - Wolter Wobbel legt uit

Goedendag Skip. Goedendag avonturiers! Wolter Wobbel is de naam. Ik ben de oudste en slimste Wobbel [van het hele dorp.] [introG1-N1-02]

Dat is toch wel aan mij te zien, toch? Dat ik oud en heel slim ben? Kijk maar, ik heb een hele grote grijze snor! [introG1-N1-02-2]

2 - Wolter Wobbel legt uit

Jullie zien er trouwens ook grappig uit, zeg! Allemaal anders! En wat is dat? Die gekke tekenjes daar? Wacht eens even... Ik geloof dat ik het weet... Zijn dat misschien ... letters? [introG1-N1-02-3]

3 - Skip reageert

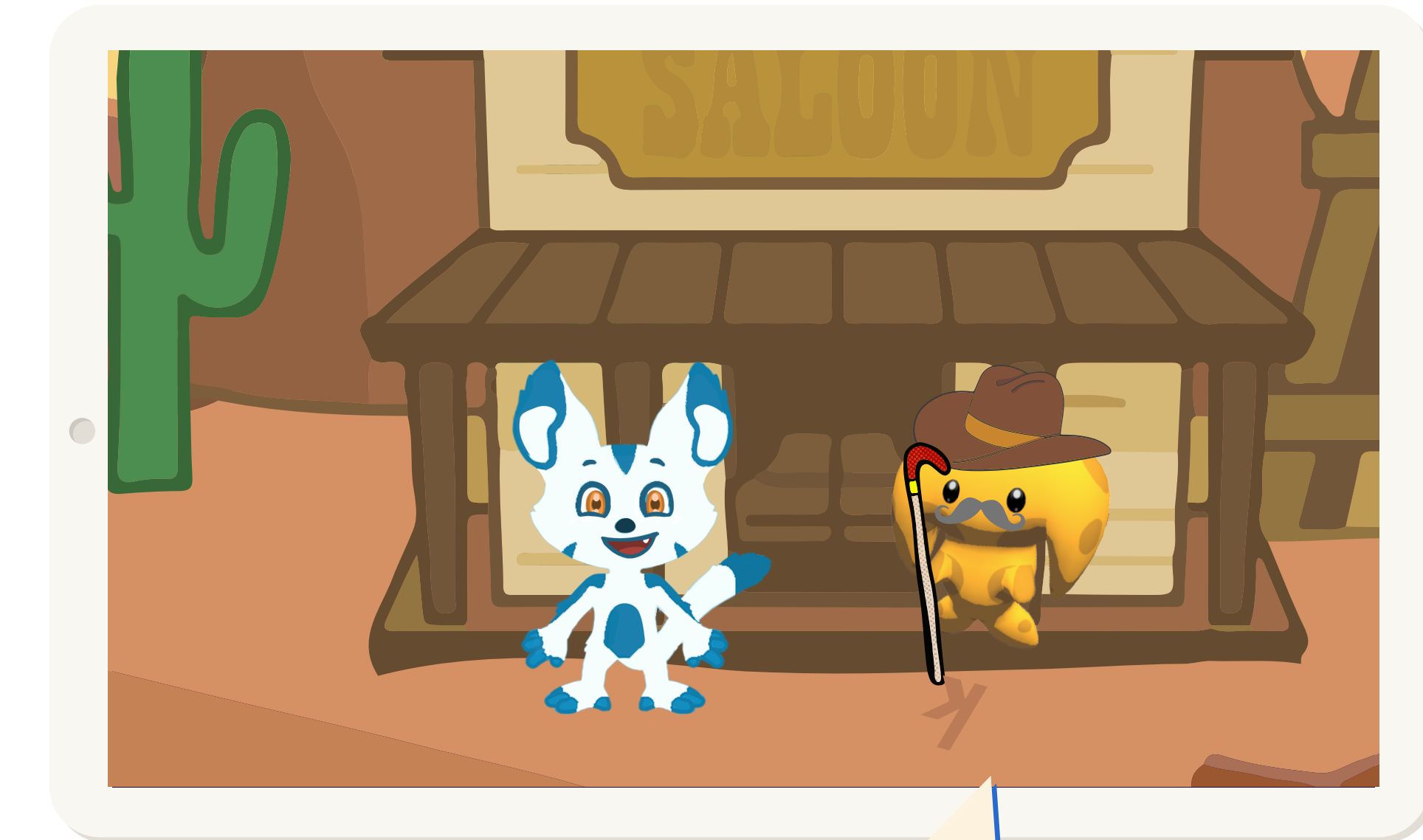
Dat zijn inderdaad letters! Weet je niet wat letters zijn, Wolter Wobbel? Wat vreemd dat je dat niet weet! [introG1-N1-03]

Intro / instructie - Stap 3

Skip en de spelers zijn in gesprek met Wolter Wobbel.

Setting:

Close up shot van planeet met huisjes op de achtergrond. Skip en Wolter Wobbel staan naast elkaar op de voorgrond. Wolter Wobbel legt uit wat het probleem is.



4 - Wolter legt het probleem uit

Hmmm. Jaaa, nou je het zegt. Ik weet wat letters zijn! Die hadden wij hier ook! Overal! Maar ze zijn weg. Ik heb al heel lang geen letter meer gezien. En ik ben ze allemaal vergeten....
[introG1-N1-04-1]

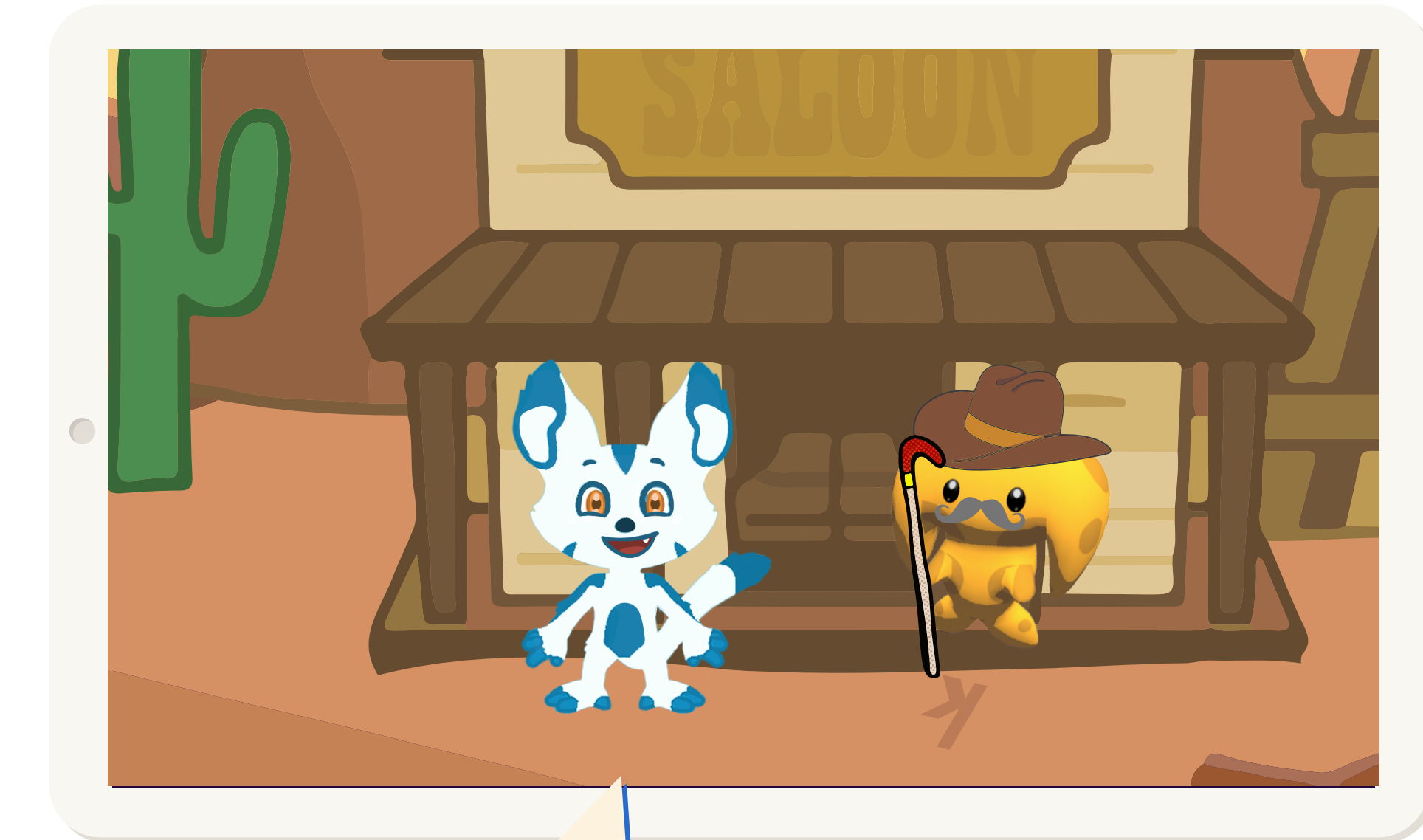
5 - Wolter legt het probleem uit

Ik zou eigenlijk wel heel graag weer willen weten hoe die letters heten! Weten jullie dat?
[introG1-N1-04-2]


Intro / instructie - Stap 4

Skip en de spelers staan bij het huis van Wolter Wobbel.

Setting:
Shot van het huis met veranda van Wolter Wobbel. Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers. Wolter Wobbel staat/zit naast Skip.



Skip vraagt de spelers om te luisteren

 We gaan je zeker helpen, Wolter! Mijn team kent al heel veel letters! Heeee, ik zie daar al een letter in het zand. Kom kids we gaan Wolter Wobbel helpen ...
Luister goed! Ik leg ik uit wat we op de Springlab Beweegvloer gaan doen.
[introG1-N1-05]

Intro / instructie - Stap 5.1

Skip en de spelers staan bij de veranda van Wolter Wobbel.

Setting:

Top view shot van het zand voor de veranda van Wolter Wobbel. Skip verschijnt op de voorgrond en geeft uitleg. In het zand staat een letter geschreven (blobber).



Skip legt uit wat de bedoeling is

Oké, ik teken eerst één vorm in het zand. Let op! Straks op de Springlab Beweegvloer gaan jullie allemaal in de vorm staan. Dan verandert de vorm in een letter!

Maar kijk nu eens op de tablet. Hier zien jullie een vorm. Raak de vorm allemaal tegelijk aan. Met je vingers! [genericExplanationG1-N1-01]

Skip geeft feedback

Heel goed! En welke letter is dit? ... Heel goed! Dit is de letter "kuh"!

[blobberFillPosG1]

Intro / instructie - Stap 5.2

Skip en de spelers staan bij de veranda van Wolter Wobbel.

Setting:

Top view shot van het zand voor de veranda van Wolter Wobbel. Skip verschijnt op de voorgrond en geeft uitleg. In het zand verschijnen meerdere letters (blobbers).



Skip legt uit wat de bedoeling is
Oké, nu teken ik drie vormen in het zand. Kijk maar eens op de tablet! Hier zien jullie nu drie vormen. Welke van deze vormen in de kuh?
[genericExplanationG1-N2-01]

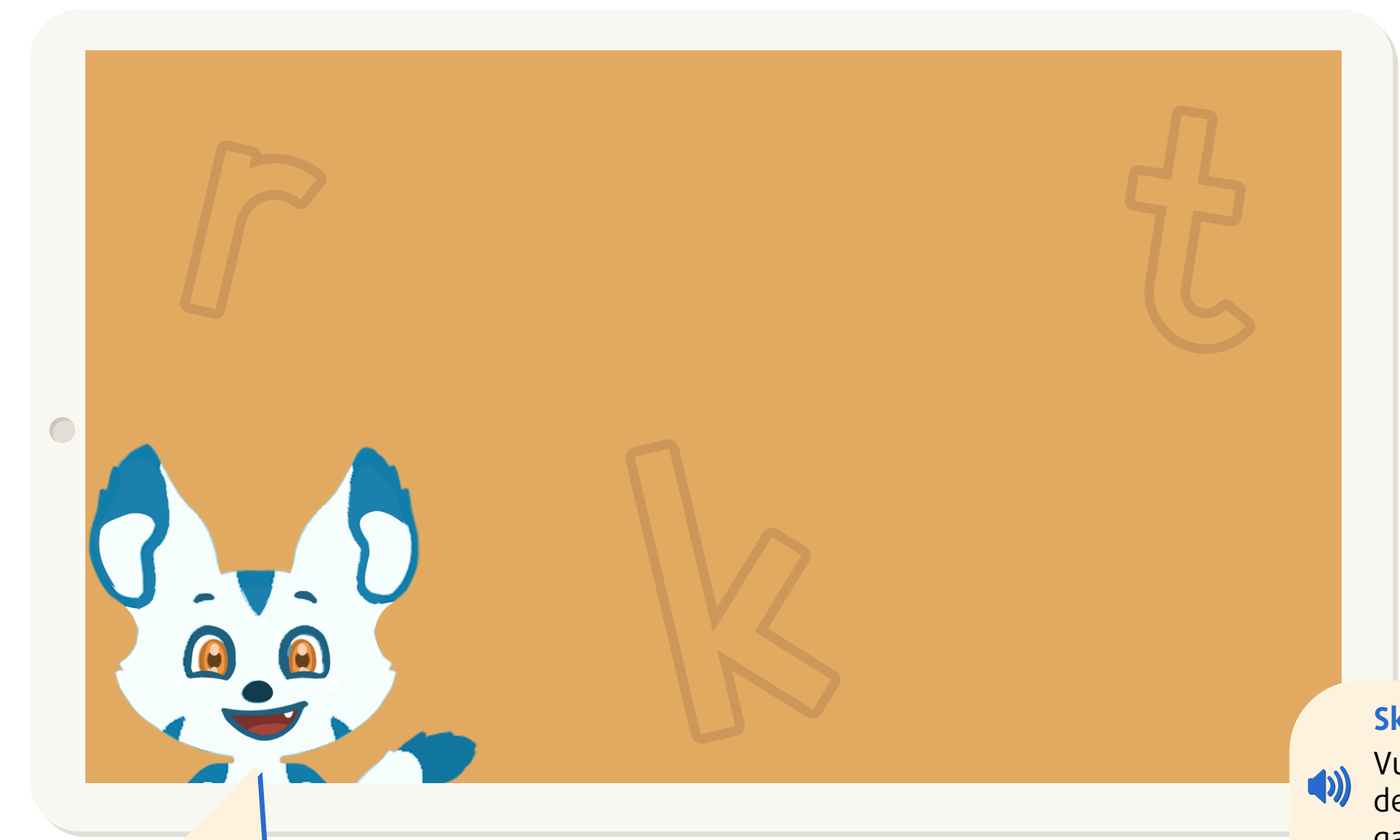
Skip legt uit wat de bedoeling is
Raak de vorm allemaal tegelijk aan. Met je vingers! Dan wordt de vorm groot. Is de vorm groot en weten jullie zeker dat het de kuh is? Raak hem dan nóg een keer aan om die te kiezen!
[genericExplanationG1-N2-02]

Skip geeft feedback
Heel goed!
[blobberFillPosG1-N2-r]

Hmmm, nee. Dit is niet de kuh. Dat is de rrr. Dit is de kuh!
[blobberFillNegG1-N2-r]

Aiii, dat is niet de kuh. Dit is de tuh! Hier is de kuh! [blobberFillNegG1-N2-t]

Skip legt uit wat de bedoeling is
Vul straks op de Springlab Beweegvloer de vorm, door er met z'n allen in te gaan staan.
Zie je twee of drie vormen? Zoek dan eerst met elkaar de goede vorm. Ga op die vorm staan. De vorm wordt dan veel groter. Daarna kunnen jullie met elkaar de vorm vullen.
Als jullie in de goede vorm staan, wordt de vorm gevuld met zand en wordt het een letter!
Als jullie in een foute vorm gaan staan, verdwijnt die vorm en kun je het nog een keer proberen.
Luister dus héél goed welke letter we zoeken!
[genericExplanationG1-N1-02]

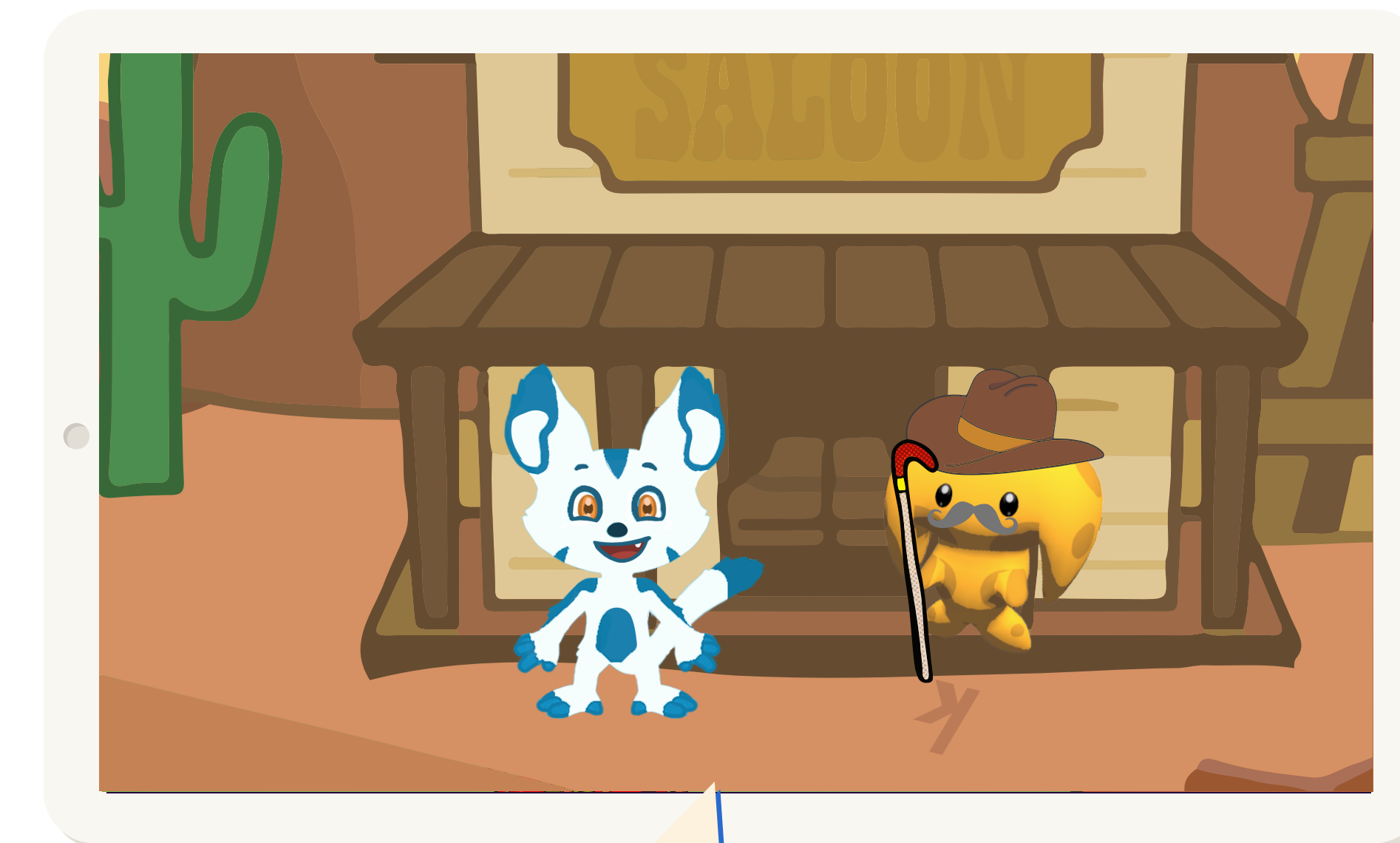


Intro / instructie - Stap 6

Skip en de spelers staan voor dhet huisje van Wolter Wobbel.

Setting:

Shot van het huisje van Wolter met op de achtergrond de rest van het dorp. Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers. Wolter Wobbel staat naast Skip.



Met welke letter gaan we aan de slag?

So, nu weten jullie wat we zo op de Springlab Beweegvloer gaan doen! En dat gaan we doen met de letterrrr ...
[skipLetterIntro] + kuh [letter<letter>]

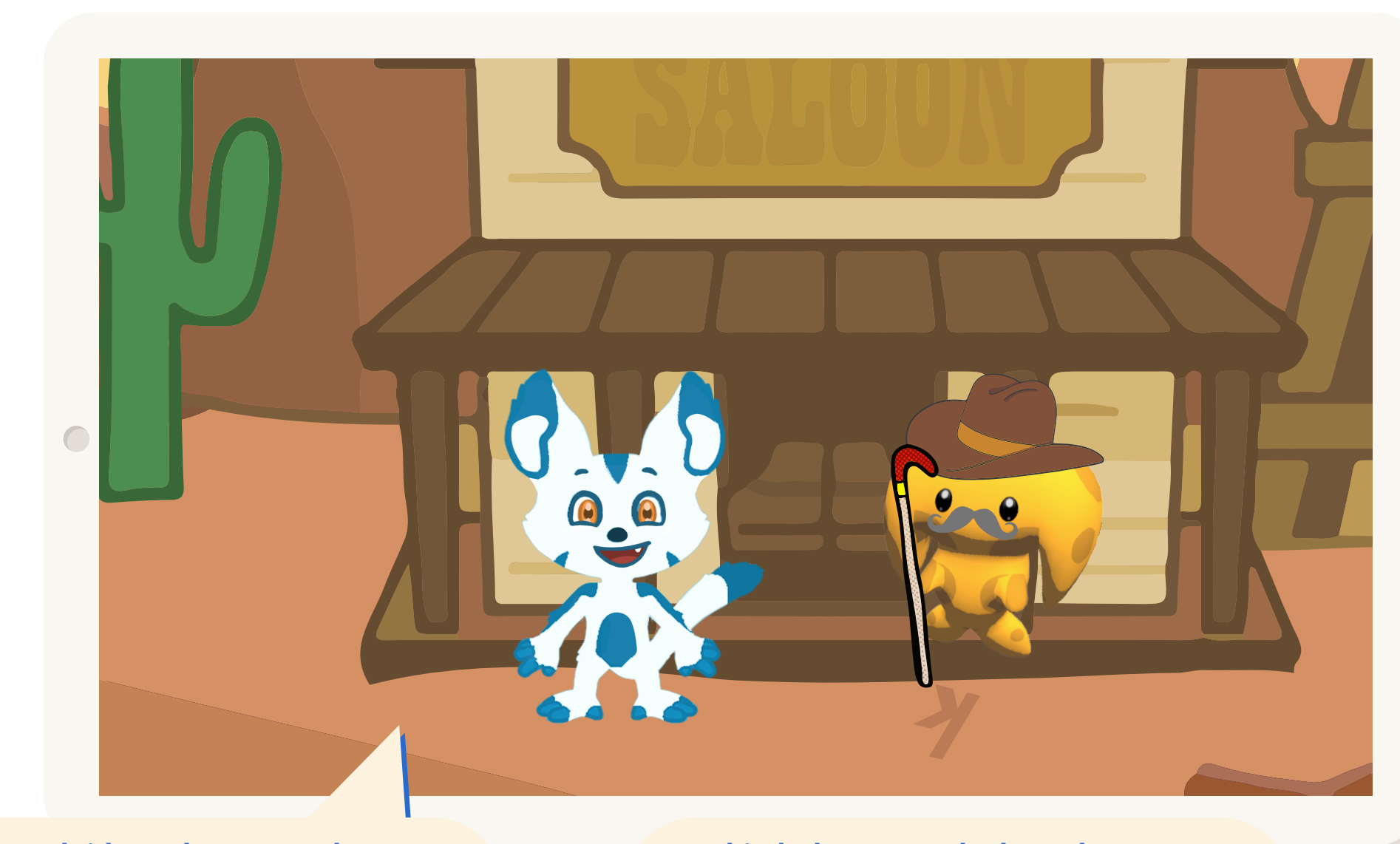
Skip rondt de intro af

Oké, Ruimteteam! We gaan beginnen!
Op naar de Springlab Beweegvloer!
[genericIntroEnding]


Tablet to floor

Skip begeleidt de spelers van de tablet naar de vloer.


Setting:
Shot van het huisje van Wolter Wobbel.
Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers.



Skip begeleidt spelers naar vloer

 Kom, we gaan helpen op de Springlab Beweegvloer! We lopen er naar toe. Is er nog een groepje bezig? Wacht dan even tot ze klaar zijn!
[tabletToFloor]


Skip helpt met unlocken vloer

 onSpringlabWifiConnect;
Oké, we zijn aan de beurt! Ga allemaal op de Beweegvloer staan.
[unlockFloor01]

Hou de tablet omhoog en ga samen in een kring om de tablet staan.
[unlockFloor02]

Kan iedereen bij de Hyperbox op de tablet? Raak dan samen ALLE knoppen van de Hyperbox aan!
[unlockFloor03]

Skip vraagt de tablet weg te leggen

 Waaaaauw, de Beweegvloer gaat open! Kijk! We komen aan in de Taalwereld!!!
[floorUnlockedSuccess03]

Leg nu de tablet op een veilige plek! Als de tablet op een veilige plek ligt gaan we beginnen!
[putTabletAway]

Game 1 - Stap 0 - Intro

Skip geeft een korte introductie.

Setting:

Shot van het huisje van Wolter Wobbel.
Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers. Wolter Wobbel staat/zit naast Skip.



Skip trapt af

onSpringlabWifiConnect;
Ah, daar zijn jullie! Kom, we gaan meteen Wolter Wobbel helpen!

[G1GenericIntro]



Game 1 - Niveau 1 - Stap 1 - Vul de blobber

Skip komt in beeld en stelt de spelers de vraag om de blobber te vullen.

Setting:

De camera verandert van positie naar hangend boven de blobber in het zand. Op de beweegvloer verschijnt de blobber (outline) van een letter.



Skip stelt een vraag

Welke letter is dit? Ga maar in de blobber staan!

1e keer:
[G1-N1-GenericQuestion01]

Andere keren:
[G1-N1-GenericQuestion01 - 03]

Blobber bijna gevuld feedback [Skip]

[blobberAlmostFilled01 of
blobberAlmostFilled02]

Tijd bijna op [Skip]

[blobberTimeAlmostUp01 of
blobberTimeAlmostUp02]

Al even geen interactie [Skip]

[blobberReminder]

Achtergrondmuziek

[soundtrack_TaalwereldG1-01]



Game 1 - Niveau 1 - Stap 2 - Timeout fail

Als de kleuters de blobber niet op tijd hebben gevuld.

Werking:
Skip geeft feedback dat het misschien wat te moeilijk is en de volgende blobber wat makkelijker wordt of geeft tips over hoe de kinderen de blobber nog beter kunnen vullen.

Vervolgens schuift er een swoosh (dit kan bv de wandelstok van Wolter zijn die het zand weer strak veegt) door het beeld die de huidige blobber weghaalt.

Is er speeltijd over?
Dan wordt de huidige blobber weggeveegd en gaat de game terug naar stap 1 en wordt een nieuwe blobber gespawnd.

Is er geen speeltijd over?
Dan wordt de huidige blobber weggeveegd en wordt de game afgesloten.



SFX
[blobberSwooshNego1 - o3]

Skip geeft feedback
Ah jammer, niet gelukt. De volgende blobbers worden ietsje makkelijker!
[1e timeout: blobberFillTimeouto1]
[2e timeout: blobberFillTimeouto2]
[3+ timeout: blobberFillTimeouto3]

Skip benoemt de blobber
Kijk, ... [blobberCorrectStart]
DEZE blobber is de "kuh"
[correctLetterK]
Onthoud deze goed voor de volgende keer! [blobberCorrectEnd]

Wolter reageert
Hmmm....
[wolterNego1 - o3]

Moeilijkheidsgraad omlaag
Na elke timeout gaat de huidige vulpercentage met 5% omlaag
Minimale vulpercentage = 5%

successCounter blijft gelijk
Na een timeout blijft de successCounter gelijk in waarde.



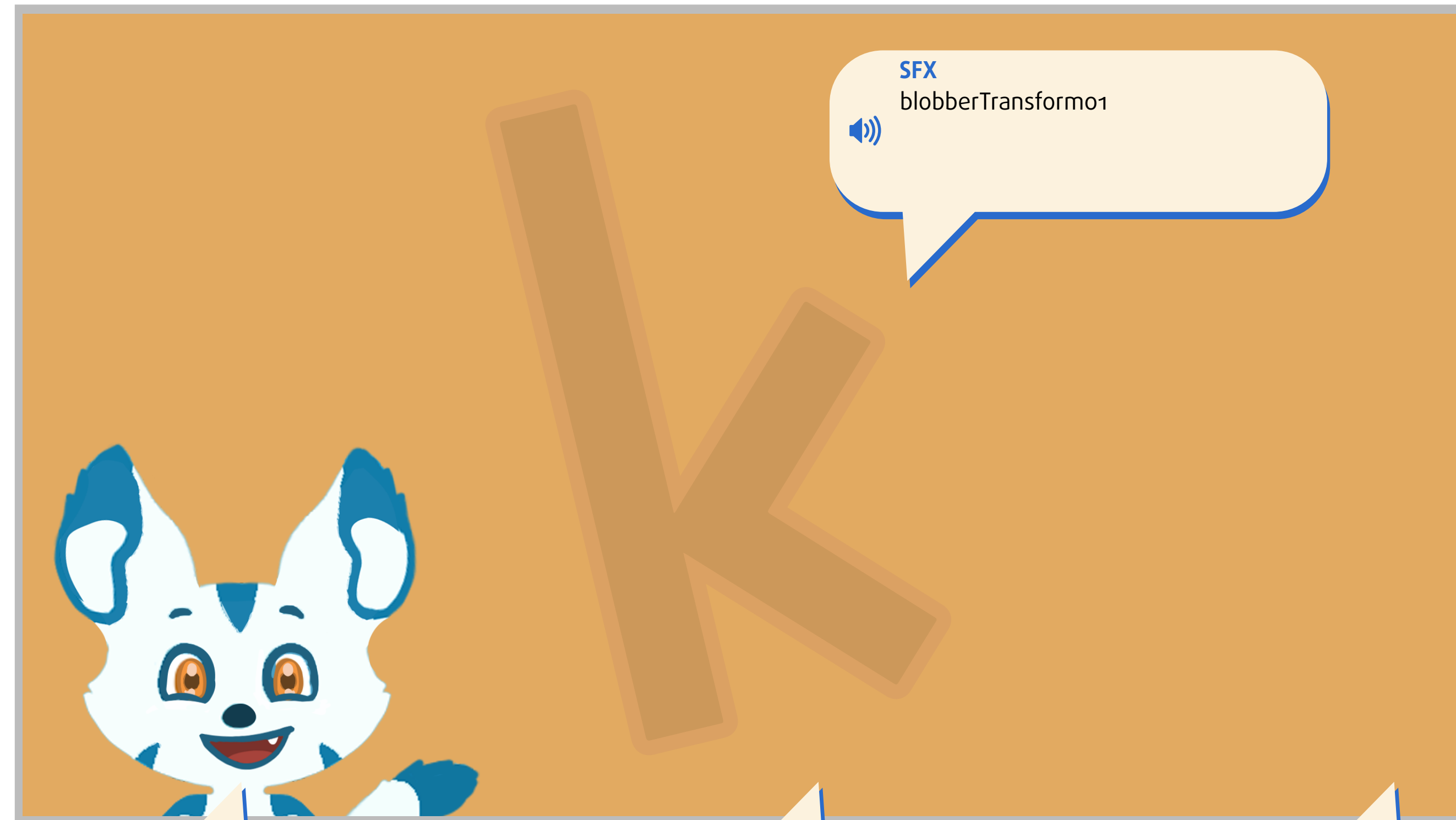
Game 1 - Niveau 1 - Stap 3 - Success

Als de kleuters de blobber succesvol en op tijd hebben gevuld.

Werking:
De blobber verandert van een outline in het zand naar een gevulde zandletter.

Skip geeft een positieve reactie als het vullen gelukt is. Afhankelijk van hoe snel ze de blobber vullen reageert Skip anders.

Skip spreekt de letter fonetisch uit.



Gevuld binnen 5 seconden

Wow, dat is snel zeg! Goed hoor! De volgende blobber wordt ietsje moeilijker!
[blobberFilledFasto1 - o2]

Gevuld tussen 5-30 seconden

Ja, heel goed gedaan!
[blobberFilledo1 - o2]

Skip spreekt de letter fonetisch uit

Huh? Welke letter is dit nu alweer? Kunnen jullie me helpen? ... O ja, heel goed, dat is natuurlijk de "kuh"!
[G1-N1Letter<letter>]

Moeilijkheidsgraad omhoog

Indien een blobber binnen 5 seconden gevuld wordt gaat het huidige vulpercentage met 5% omhoog

Moeilijkheidsgraad blijft gelijk

Indien een blobber tussen de 5 en 30 seconden gevuld wordt blijft het huidige vulpercentage gelijk

successCounter omhoog

Zodra de blobber binnen de tijd succesvol gevuld wordt, wordt de successCounter met 1 punt verhoogd.

Is de successCounter gelijk aan 3? Dan gaat de game door naar niveau 2.



Game 1 - Niveau 1 - Stap 4 - Get moving

Na de feedback van Skip schieten er één op de zoveel keren (2-4 keer) een aantal zand Wobbels uit (5-7 stuks)

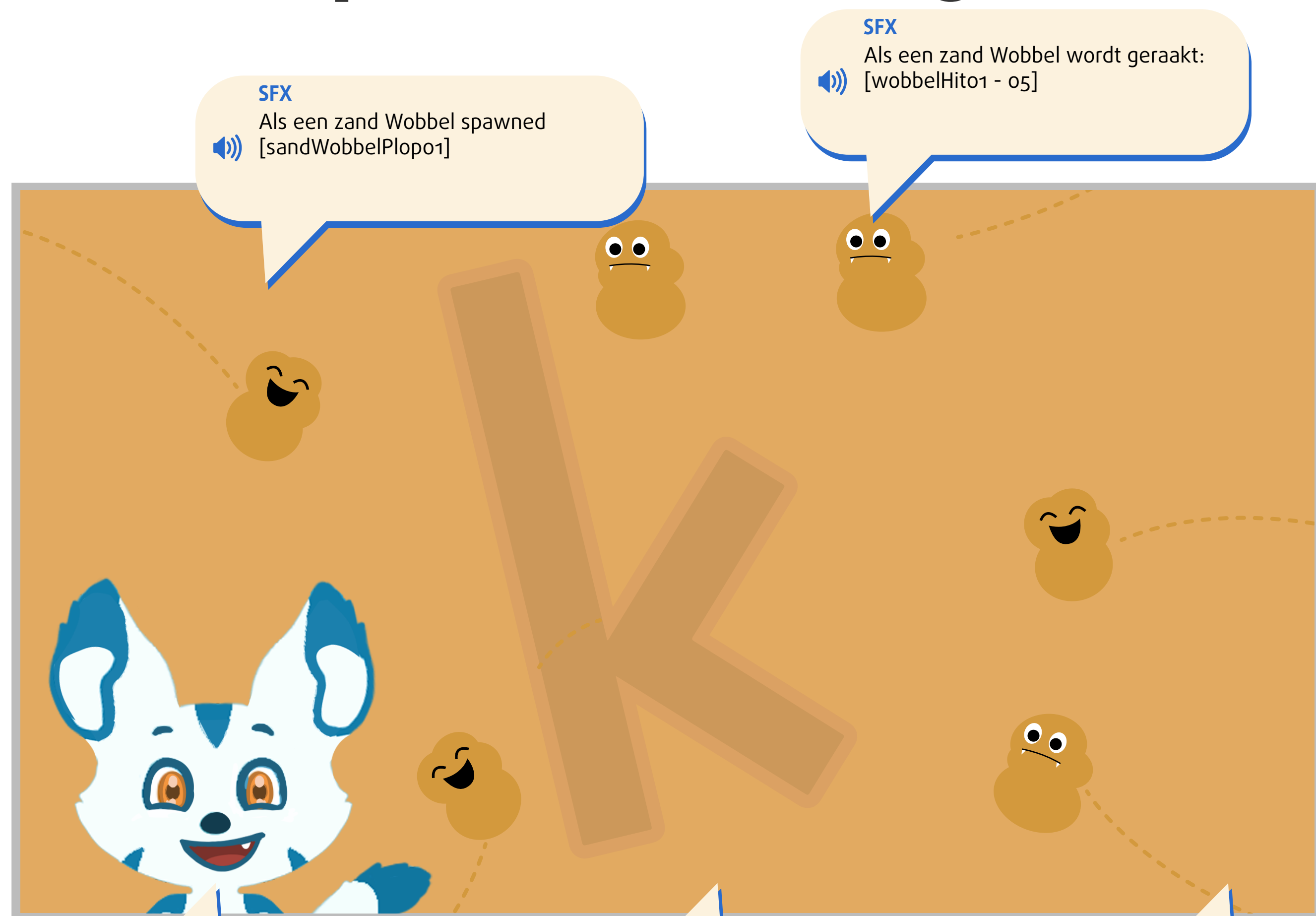
Doel: De kleuters tussendoor van hun plek en in beweging krijgen

Werking:
Skip vraagt de kleuters om zo snel mogelijk alle zand Wobbels weg te jagen door ze aan te raken.

Hier krijgen ze in totaal 10 seconden voor.

Als er na 5 seconden geen interactie met de zand Wobbels heeft plaatsgevonden geeft Skip een reminder.

Zodra een zand Wobbel geraakt wordt schiet hij weg in de tegenovergestelde richting waarop hij geraakt wordt. Het is de bedoeling om de zand Wobbels uit beeld te duwen door ze meerdere malen weg te duwen.



Skip geeft instructie
Ohnee! Kijk! Allemaal zand Wobbels! Snel! Jaag ze weg voordat ze de letter weg vegen!!!
[catchSandWobbels]

Skip geeft een reminder (na 5 sec)
Duw de zand Wobbels uit beeld om ze weg te jagen!!
[catchSandWobbelsReminder]

Als alle wobbels zijn gevangen
Yes! Jullie hebben alle zand Wobbels weggejaagd. Goed gedaan!
[allSandWobbelsCaught]

NIET alle wobbels zijn gevangen
Hé, wat krijgen we nou! Niet over mijn letter heen! Hop! Wegwezen!
[notAllSandWobbelsCaught]

SFX
Als een zand Wobbel spawned
[sandWobbelPlop01]

SFX
Als een zand Wobbel wordt geraakt:
[wobbelHito1 - 05]



Game 1 - Niveau 1 - Stap 5 - Start deel 2 & 3

Zodra deel 2 en 3 van de speeltijd in gaan komt Skip kort in beeld om aan te geven dat ze vanaf nu de blobbers sneller moeten vullen.

Setting:
Er wordt een nieuwe letter in het zand geschreven (nadat de game een volgend deel van de speeltijd in gaat).



Skip geeft kort uitleg (deel 2)



Let op! Jullie moeten vanaf nu de blobbers sneller vullen. Werk dus goed samen om zo snel mogelijk de blobber te vullen!

[G1-N1-IntroPart2]

Skip geeft kort uitleg (deel 3)



Ohjee, de muziek wordt weer sneller dus jullie moeten de blobbers nóg sneller vullen!!!

[G1-N1-IntroPart3]

Achtergrondmuziek deel 2

[soundtrack_RekenwereldGame01-02]



Achtergrondmuziek deel 3

[soundtrack_RekenwereldGame01-03]



Game 1 - Niveau 1 - Stap 6 - Einde level

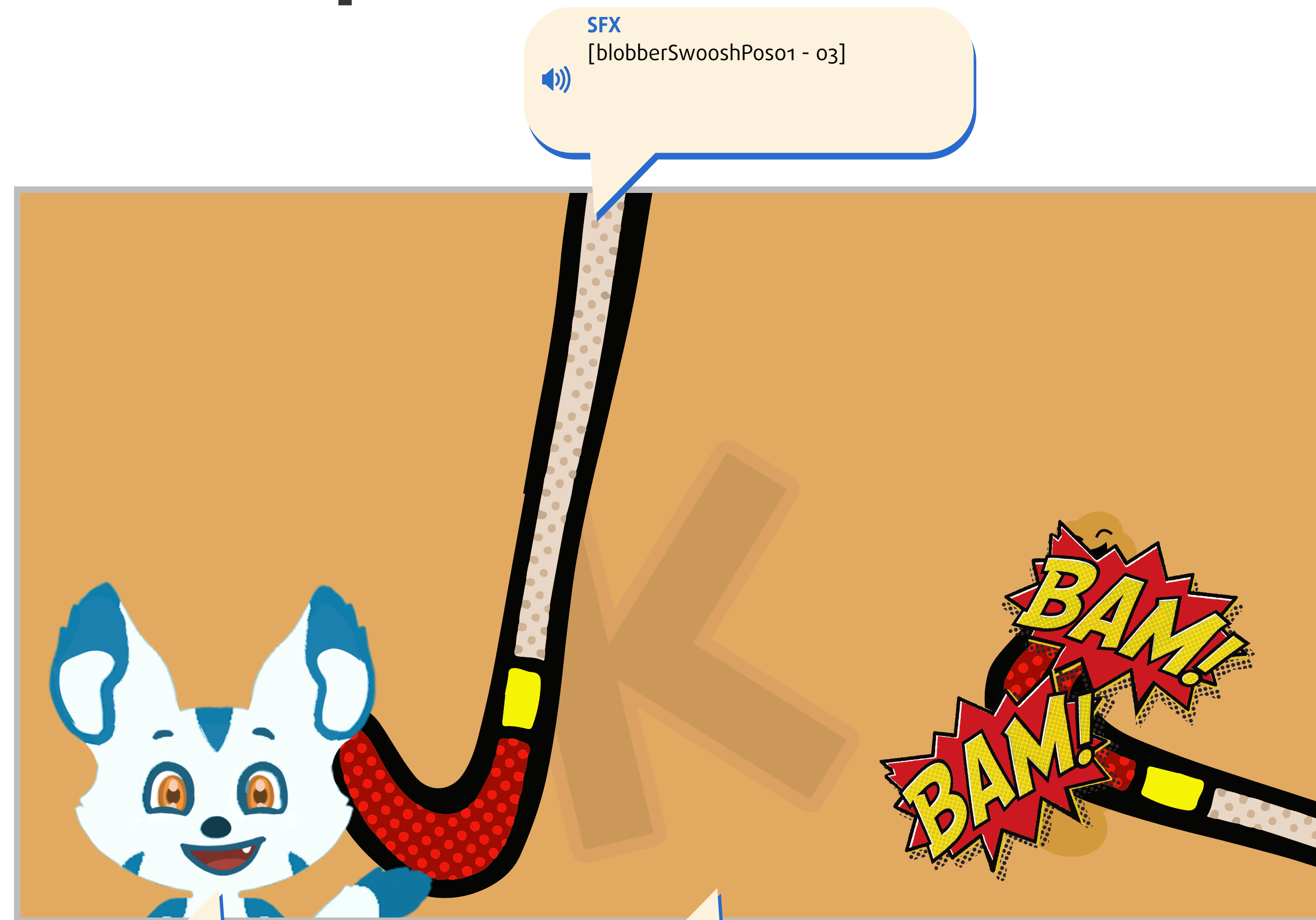
Als de 10 seconden voorbij zijn en alle zand Wobbels zijn wel of niet weggejaagd, dan kijkt het systeem of er nog speeltijd over is en of de successCounter gelijk is aan 3.

Werking:

Is de successCounter lager dan 3 en is er speeltijd over? Dan rond Skip het level af, jaagt de wandelstok van Wolter Wobbel de overige zand Wobbels weg, veegt de wandelstok de zand letter weg, gaat de game terug naar stap 1 en wordt een nieuwe blobber spawned.

Is de successCounter gelijk aan 3 en is er speeltijd over? Dan wordt de huidige letter weggeveegd en gaat de game door naar niveau 2 - stap 1.

Is er geen speeltijd over? Dan gaat de game door naar stap 9 waar de game wordt afgerond op de vloer.



Speeltijd over & successCounter < 3
Oké, we gaan door naar de volgende blobber. [forceNextBlobber]

Speeltijd over & successCounter == 3
Oké, vanaf nu wordt het moeilijker! [forceNextLevel]

Wolter reageert
Oh! Jajaja!
[wolterPoso1 - o3]



Game 1 - Niveau 2/3 - Stap 1 - Vul de juiste blobber

Skip komt in beeld en stelt de spelers de vraag om een bepaalde blobber te vullen.

Setting:

Niveau 2 - Op de beweegvloer schrijft Wolter Wobbel 2 nieuwe blobbers, waarvan 1 de gescande blobber is en 1 blobber at random gekozen uit de set letters waar deze bij hoort.

Niveau 3 - Op de beweegvloer schrijft Wolter Wobbel 3 nieuwe blobbers, waarvan 1 de gescande blobber is en 2 blobbers at random gekozen uit de set letters waar deze bij hoort.

Regels m.b.t. weergave blobbers:

De gescande letter hoort altijd bij een pre-defined set van letters. De andere blobbers die erbij worden weergegeven worden altijd at random uit deze set gekozen.



Skip legt uit



Kies samen welke blobber jullie willen vullen en ga dan ALLEMAAL op die blobber staan. Dan wordt de blobber groter. [G1-N2+3-FillExplanation01]

Als de blobber helemaal groot is krijgt hij een gekleurde rand. Dan mogen jullie de blobber vullen door er met z'n allen in te gaan staan. [G1-N2+3-FillExplanation02]

Skip stelt een vraag



Welke blobber is de "kuh"? [G1-N2+3-question<letter>]

Ga maar SAMEN in de blobber staan! [G1-N2+3-GenericQuestion01]

SFX

[blobberSpawn01 - 06]
[blobberAttention01 - 04]

Blobber bijna gevuld feedback [Skip]



[blobberAlmostFilled01 of
blobberAlmostFilled02]

Tijd bijna op [Skip]



[blobberTimeAlmostUp01 of
blobberTimeAlmostUp02]

Al even geen interactie [Skip]



[G1-N2+3-question<letter> +
blobberReminderN2+3]

Achtergrondmuziek deel 1



[soundtrack_TaalwereldGame01-01]



Game 1 - Niveau 2/3 - Stap 2 - First fail

Als de spelers de eerste keer een verkeerde blobber hebben gevuld komt Skip in beeld met feedback.

Setting:
1 van de 2 of 3 blobbers is gevuld, namelijk één van de foutieve blobbers.



SFX
[blobberTransformo2]
[blobberSwooshNeg01 - 03]
[blobberAttention01 - 04]

Moeilijkheidsgraad omhoog
Indien een blobber binnen 5 seconden gevuld wordt gaat de vulpercentage modifier met 5% omhoog

Moeilijkheidsgraad blijft gelijk
Indien een blobber na 5 seconden gevuld wordt, blijft de huidige vulpercentage modifier gelijk

Foutieve blobber wissen
Na de feedback van Skip veegt Wolter Wobbel de verkeerde blobber weg.

Gevuld binnen 5 seconden
Wow, dat is snel zeg! De volgende blobber wordt ietsje moeilijker!
[blobberFilledFasto1 - 02]

Skip geeft feedback
Deze zoeken we niet. Dit is de "rrr"
[FailNoLetter<letter>]
We zijn op zoek naar de "kuh"!
[FailYesLetter<letter>]

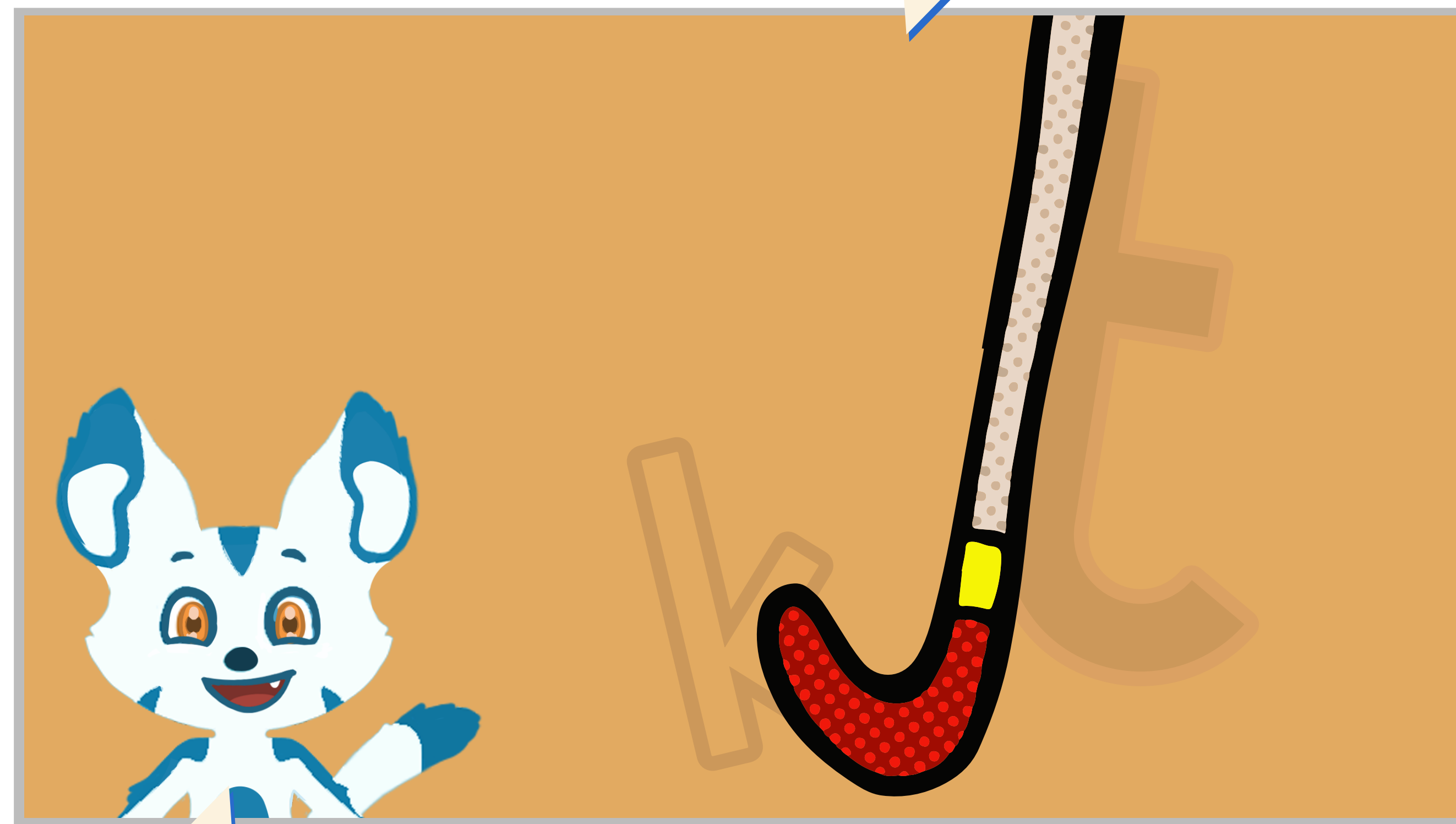
Wolter reageert
Hmmm...
[wolterNeg01 - 03]



Game 1 - Niveau 3 - Stap 3 - Second fail

Als de spelers de tweede keer nogmaals een verkeerde blobber hebben gevuld komt Skip wederom in beeld met feedback.

Setting:
Eén van de twee overgebleven blobbers in het zand is gevuld, namelijk de laatste foutieve blobber.



Gevuld binnen 5 seconden

Wow, dat is snel zeg! Goed hoor! De volgende blobber wordt ietsje moeilijker!

[blobberFilledFasto1 - 02]

Skip geeft feedback

Die zoeken we niet! Deze blobber is de "tuh"
[FailNoLetter<letter>]

We zijn op zoek naar de "kuh"!
[FailYesLetter<letter>]

Wolter reageert

Hmmm...
[wolterNego1 - 03]

Moeilijkheidsgraad omhoog

Indien een blobber binnen 5 seconden gevuld wordt gaat de vulpercentage modifier met 5% omhoog

Moeilijkheidsgraad blijft gelijk

Indien een blobber na 5 seconden gevuld wordt, blijft de huidige vulpercentage modifier gelijk

Foutieve blobber wissen

Na de feedback van Skip veegt Wolter Wobbel de verkeerde blobber weg.



Game 1 - Niveau 2/3 - Stap 4 - Timeout fail

Als de kleuters een blobber niet op tijd hebben gevuld.

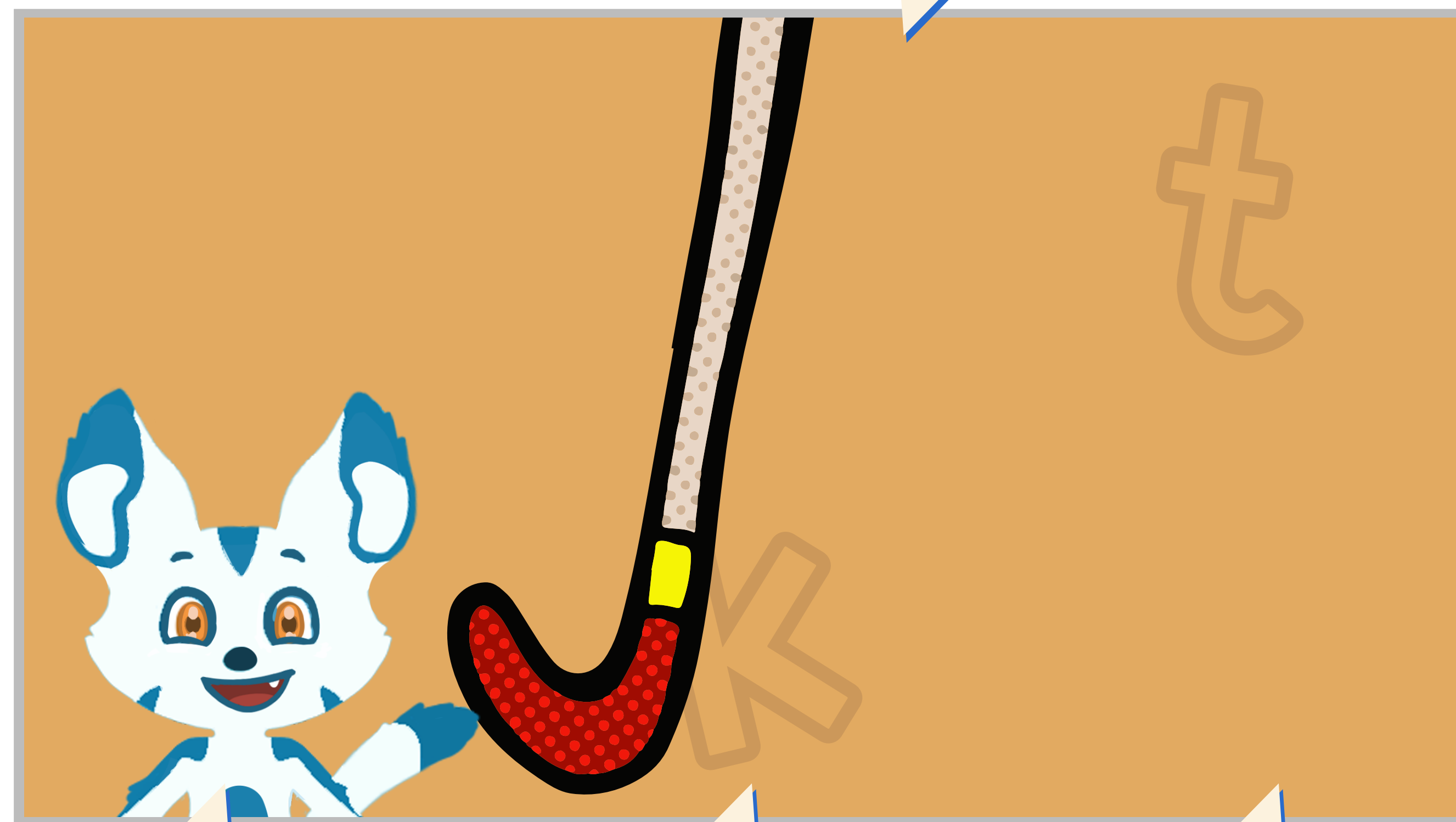
Werking:

De spelers krijgen afhankelijk van in welk deel van de speeltijd de game zich bevindt een beperkt aantal seconden om een blobber te vullen. Zodra de spelers een blobber gevuld hebben (een foutieve of de correcte) wordt deze timer gereset en krijgen ze weer dezelfde hoeveelheid seconden voor het vullen van een andere blobber.

Hebben de speler binnen de gegeven tijd geen van de blobbers gevuld dan geeft Skip feedback dat het misschien wat te moeilijk is en de volgende blobbers wat makkelijker worden, geeft tips over hoe de kinderen de blobbers nog beter kunnen vullen of doet het zelf even voor.

Vervolgens schuift de wandelstok van Wolter Wobbel door het beeld en veegt de blobbers weg.

Hierna gaat het systeem een stap terug naar stap 1 en verschijnt een nieuwe set van 3 blobbers op de beweegvloer.



Skip geeft feedback

Ah jammer, niet gelukt. De volgende blobbers worden ietsje makkelijker!

[1e timeout: blobberFillTimeout01]
[2e timeout: blobberFillTimeout02]
[3+ timeout: blobberFillTimeout03]

Skip geeft juiste blobber aan

Kijk, ... [blobberCorrectStart]

DEZE blobber is de "kuh"
[correctLetterK]

Onthoud deze goed voor de volgende keer! [blobberCorrectEnd]

Wolter reageert

Hmmm...
[wolterNeg01 - 03]

Moeilijkheidsgraad omlaag

Na elke timeout gaat het huidige vulpercentage met 5% omlaag

Minimale vulpercentage = 5%

successCounter blijft gelijk

Na een timeout blijft de successCounter gelijk in waarde.



Game 1 - Niveau 2/3 - Stap 5 - Success

Als de kleuters de gevraagde blobber succesvol en op tijd hebben gevuld.

Werking:
De blobber verandert van een outline naar een gevuld getal.

Skip geeft een positieve reactie als het vullen gelukt is. Afhankelijk van in welk deel van de speelsessie de spelers zitten en na welke poging de spelers de juiste blobber vullen of niet, reageert Skip anders. Zie de tabel aan de rechter kant voor de eigenschappen per deel van de speelsessie.



SFX
[blobberTransformo1]

Moeilijkheidsgraad omhoog
Indien een blobber binnen 5 seconden gevuld wordt gaat het huidige vulpercentage met 5% omhoog

Moeilijkheidsgraad blijft gelijk
Indien een blobber na 5 seconden gevuld wordt blijft het huidige vulpercentage gelijk

Niveau & successCounter & speeltijd
Zodra de blobber binnen de tijd succesvol gevuld wordt, wordt de successCounter met 1 punt verhoogd.

Is de game in niveau 2 en is de successCounter gelijk aan 3? Dan gaat de game door naar niveau 3.

Is de game in niveau 3, is de successCounter gelijk aan 3 en is de speeltijd op? Dan gaat de game door naar stap 9 - einde van de game).

Is de game in niveau 3, is de successCounter gelijk aan 3 en is er nog speeltijd over? Dan worden er 3 nieuwe blobbers spawned. Dit gaat door totdat de totale speeltijd over is.

Blobber bijna gevuld feedback [Skip]
[blobberAlmostFilledo1 - o2]

Tijd bijna op [Skip]
[blobberTimeAlmostUpo1 - o2]

Al even geen interactie [Skip]
[G1-N2+3-question<letter> + blobberReminderN2+3]

Gevuld binnen 5 seconden
Wow, dat is snel zeg! Goed hoor! De volgende blobber wordt ietsje moeilijker!
[blobberFilledFasto1 - o2]

Gevuld na 5 seconden
Ja, heel goed gedaan!
[blobberFilledo1 - o2]

Skip spreekt het getal uit
1st try; Woehoe, jullie zijn goed zeg! Ja, dit is de "kuh"
[1stTrySuccessLetter<letter>]

(zie tabel hiernaast voor de verdeling van de speelsessie in 3 delen, hoeveel pogingen de spelers per keer krijgen, welke feedback ze vervolgens krijgen en wat de game muziek doet.)

	1e deel speelsessie	2e deel speelsessie	3e deel speelsessie
Tijd per blobber	30 seconden	20 seconden	10 seconden
Aantal pogingen	3 pogingen	2 pogingen	∞ pogingen
Feedback	<p>Feedback na poging 1 Success; 1stTrySuccessLetter<letter></p> <p>Fail; failNoLetter<letter> + failYesLetter<letter></p> <p>Feedback na poging 2; Success; 2ndTrySuccessLetter<letter></p> <p>Fail; failNoLetter<letter> + failYesLetter<letter></p> <p>Feedback na poging 3; Success; 3rdTrySuccessLetter<letter></p>	<p>Feedback na poging 1 Success; 1stTrySuccessLetter<letter></p> <p>Fail; failNoLetter<letter> + failYesLetter<letter></p> <p>Feedback na poging 2; Success; 2ndTrySuccessLetter<letter></p> <p>Fail; failNoLetter<letter> + correctLetter<letter></p>	<p>Feedback na poging 1 Success; 1stTrySuccessLetter<letter></p> <p>Fail; failNoLetter<letter> + failYesLetter<letter></p> <p>Feedback na poging 2; Success; 2ndTrySuccessLetter<letter></p> <p>Fail; failNoLetter<letter> + failYesLetter<letter></p> <p>Feedback na poging 3+; Success; 3rdTrySuccessLetter<letter></p> <p>Fail; failNoLetter<letter> + failYesLetter<letter></p>
Game muziek	soundtrack_TaalwereldGameo2-01	soundtrack_TaalwereldGameo2-02	soundtrack_TaalwereldGameo2-03

Game 1 - Niveau 2/3 - Stap 6 - Get moving

Na de feedback van Skip schieten er één op de zoveel keren (2-4 keer) een aantal zand Wobbels uit (5-7 stuks)

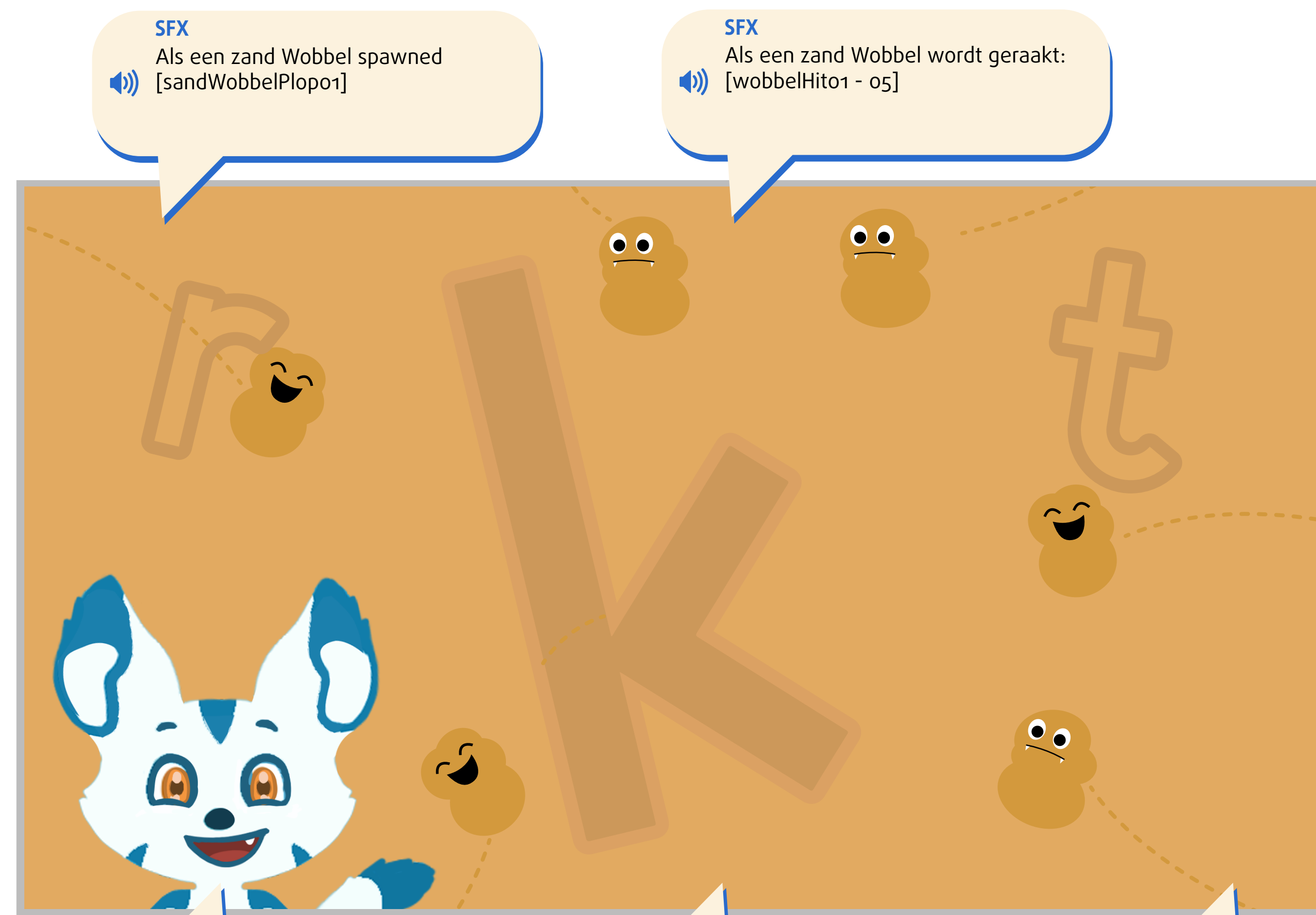
Doel: De kleuters tussendoor van hun plek en in beweging krijgen

Werking:
Skip vraagt de kleuters om zo snel mogelijk alle zand Wobbels weg te jagen door ze aan te raken.

Hier krijgen ze in totaal 10 seconden voor.

Als er na 5 seconden geen interactie met de zand Wobbels heeft plaatsgevonden geeft Skip een reminder.

Zodra een zand Wobbel geraakt wordt schiet hij weg in de tegenovergestelde richting waarop hij geraakt wordt. Het is de bedoeling om de zand Wobbels uit beeld te duwen door ze meerdere malen weg te duwen.



Skip geeft instructie

Ohnee! Kijk! Allemaal zand Wobbels! Snel! Jaag ze weg voordat ze de letter weg vegen!!!

[catchSandWobbels]

Skip geeft een reminder (na 5 sec)

Duw de zand Wobbels uit beeld om ze weg te jagen!!

[catchSandWobbelsReminder]

Als alle wobbels zijn gevangen

Yes! Jullie hebben alle zand Wobbels weggejaagd. Goed gedaan!

[allSandWobbelsCaught]



Game 1 - Niveau 2/3 - Stap 7 - Start deel 2

Zodra deel 2 en 3 van de speeltijd in gaan komt Skip kort in beeld om aan te geven dat ze vanaf nu de blobbers sneller moeten vullen.

Setting:
Er worden een nieuwe letters in het zand geschreven (nadat de game een volgend deel van de speeltijd in gaat).



Skip geeft kort uitleg (deel 2)

Let op! Jullie moeten vanaf nu de blobbers sneller vullen. Kies dus samen welke blobber jullie willen vullen en werk goed samen om hem zo snel mogelijk te vullen!

[G1-N2+3-IntroPart2]

Skip geeft kort uitleg (deel 3)

Ohjee, de muziek wordt weer sneller! Jullie moeten dus de blobbers nóg sneller vullen en er komen elke keer nieuwe blobbers bij!!!

[G1-N2+3-IntroPart3]

Achtergrondmuziek deel 2

[soundtrack_TaalwereldG1-02]



Achtergrondmuziek deel 3

[soundtrack_TaalwereldG1-03]



Game 1 - Niveau 2/3 - Stap 8 - Einde level

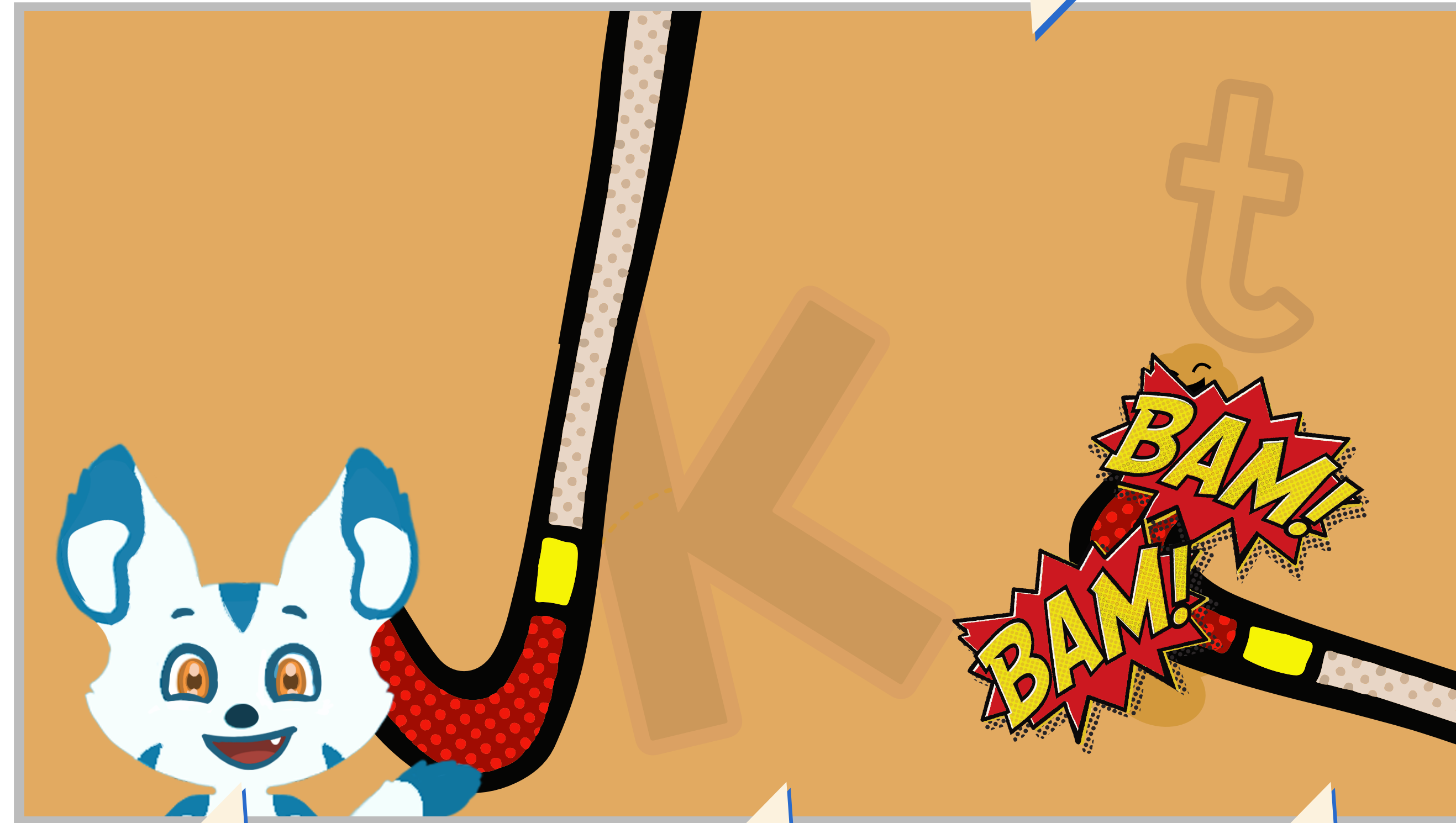
Als de 10 seconden voorbij zijn en alle zand Wobbels zijn wel of niet weggejaagd, dan kijkt het systeem of er nog speeltijd over is en of de successCounter gelijk is aan 3.

Werking:

Is de successCounter lager dan 3 en is er speeltijd over? Dan rond Skip het level af, jaagt de wandelstok van Wolter Wobbel de overige zand Wobbels weg, veegt de wandelstok de zand letter(s) weg, gaat de game terug naar stap 1 en worden er nieuwe blobbers spawned.

Is de successCounter gelijk aan 3 en is er speeltijd over? Dan rond Skip het level af, jaagt de wandelstok van Wolter Wobbel de overige zand Wobbels weg, veegt de wandelstok de zand letter(s) weg en gaat de game door naar niveau 3 - stap 1.

Is er geen speeltijd over? Dan gaat de game door naar stap 9 waar de game wordt afgerond op de vloer.



SFX

[blobberSwooshPoso1 - 03]
[sandWobbleHito1 - 05]

Niveau & successCounter & speeltijd

Zodra de blobber binnen de tijd succesvol gevuld wordt, wordt de successCounter met 1 punt verhoogd.

Is de game in niveau 2 en is de successCounter gelijk aan 3? Dan gaat de game door naar niveau 3.

Is de game in niveau 3, is de successCounter gelijk aan 3 en is de speeltijd op? Dan gaat de game door naar stap 9 - einde van de game).

Is de game in niveau 3, is de successCounter gelijk aan 3 en is er nog speeltijd over? Dan worden er 3 nieuwe blobbers spawned. Dit gaat door totdat de totale speeltijd over is.

Speeltijd over & successCounter < 3
Oké, we gaan door naar de volgende blobber. [forceNextBlobber]

N2 - Speeltijd over & successCounter == 3
Oké, vanaf nu wordt het moeilijker! [forceNextLevel]

N3 - Speeltijd over & successCounter == 3
Oké, we gaan door naar de volgende blobber. [forceNextBlobber]

GEEN speeltijd over
Zo, de tijd is op! Maar wat hebben jullie goed je best gedaan! Goed gedaan hoor! [roundingUpo1]

Meneer Wobbel reageert
Oh! Jajaja!
[wolterPoso1 - 03]

NIET alle wobbels zijn gevangen
Hé, wat krijgen we nou! Niet over mijn letter heen! Hop! Wegwezen!
[notAllSandWobbelsCaught]



Game 1 - Stap 9 - Einde game

Skip sluit het spel af.

Setting:
Shot van het huisje van Wolter Wobbel.
Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers. Wolter Wobbel staat naast Skip.



Wolter Wobbel bedankt de kinderen

Nou, bedankt kinderen! Ik heb er weer een letter bij geleerd! Heel erg bedankt!

[roundingUp02]

Skip rond het spel af

Jullie hebben Wolter Wobbel super goed geholpen! Pak de tablet en dan gaan we daar verder.

[roundingUp03]



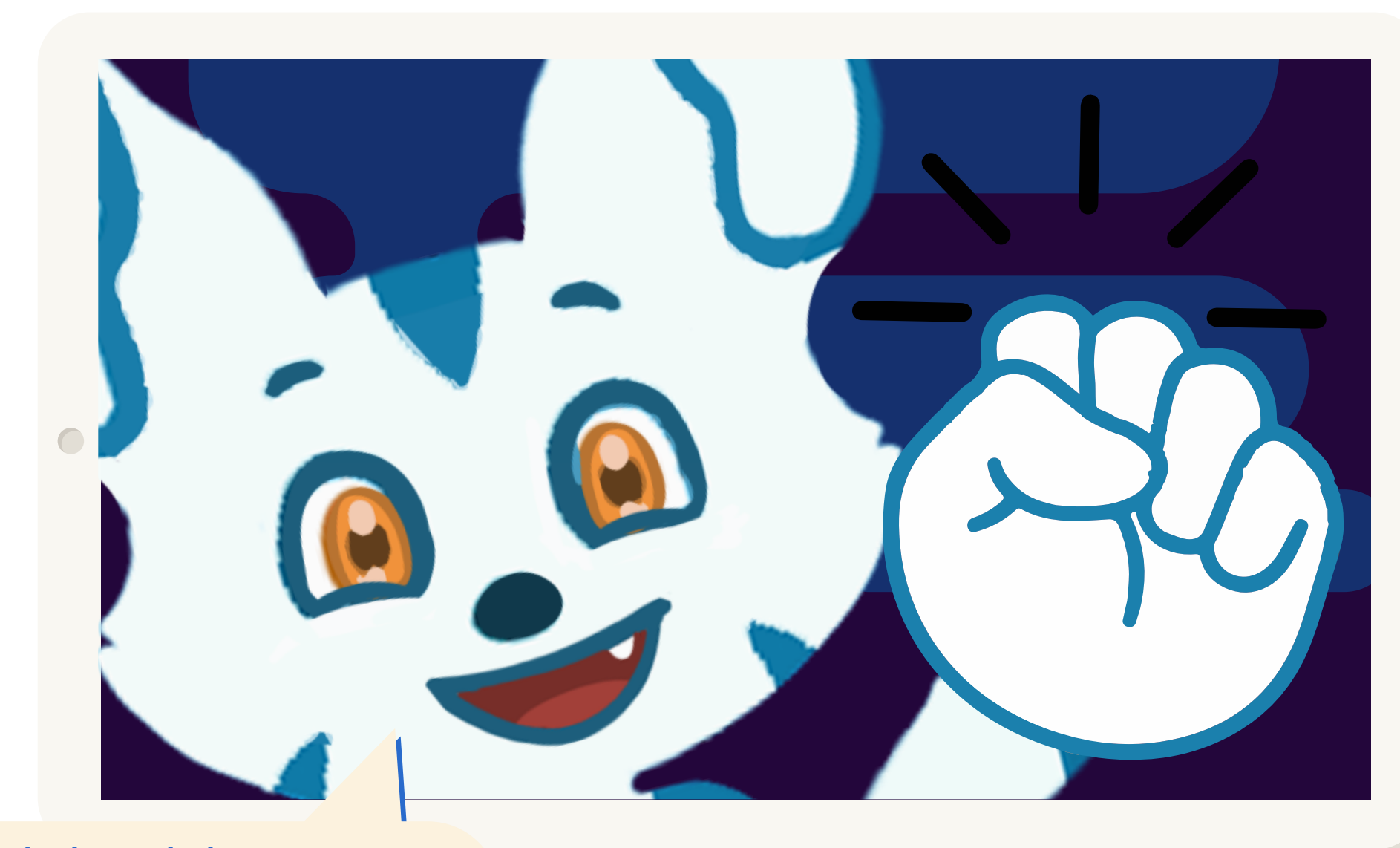
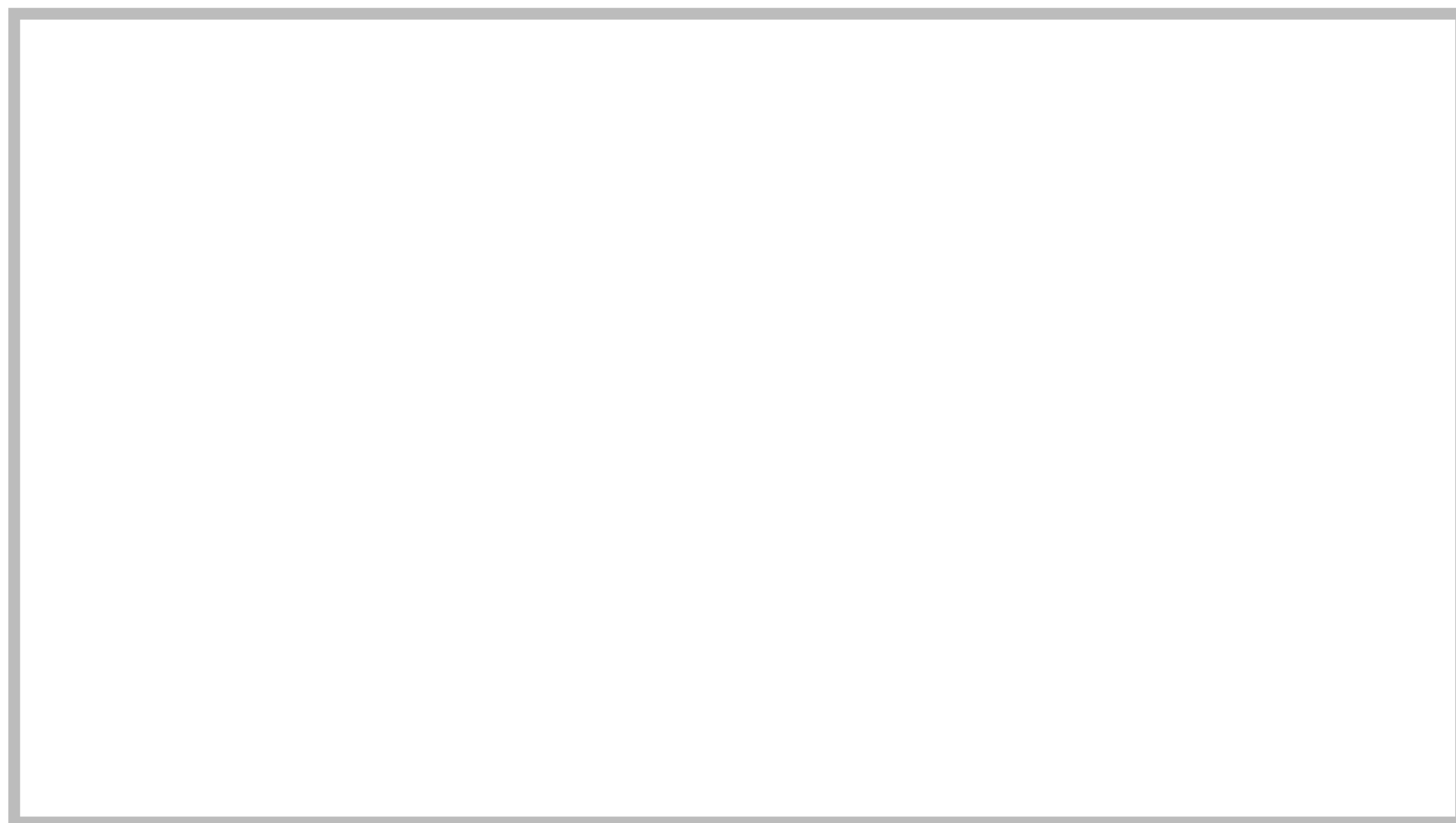
Floor to tablet

Floor > tablet 1:


Skip verschijnt weer op de tablet en trekt de aandacht van de spelers. Skip vraagt de spelers om terug naar de klas te lopen en dan gaan ze daar samen nog even afronden.

Setting:

Shot van het Wobbel dorp met het huisje van Wolter Wobbel op de achtergrond. Skip steekt zijn kop in beeld en tikt met z'n hand tegen het glas van de tablet.



Skip trekt de aandacht

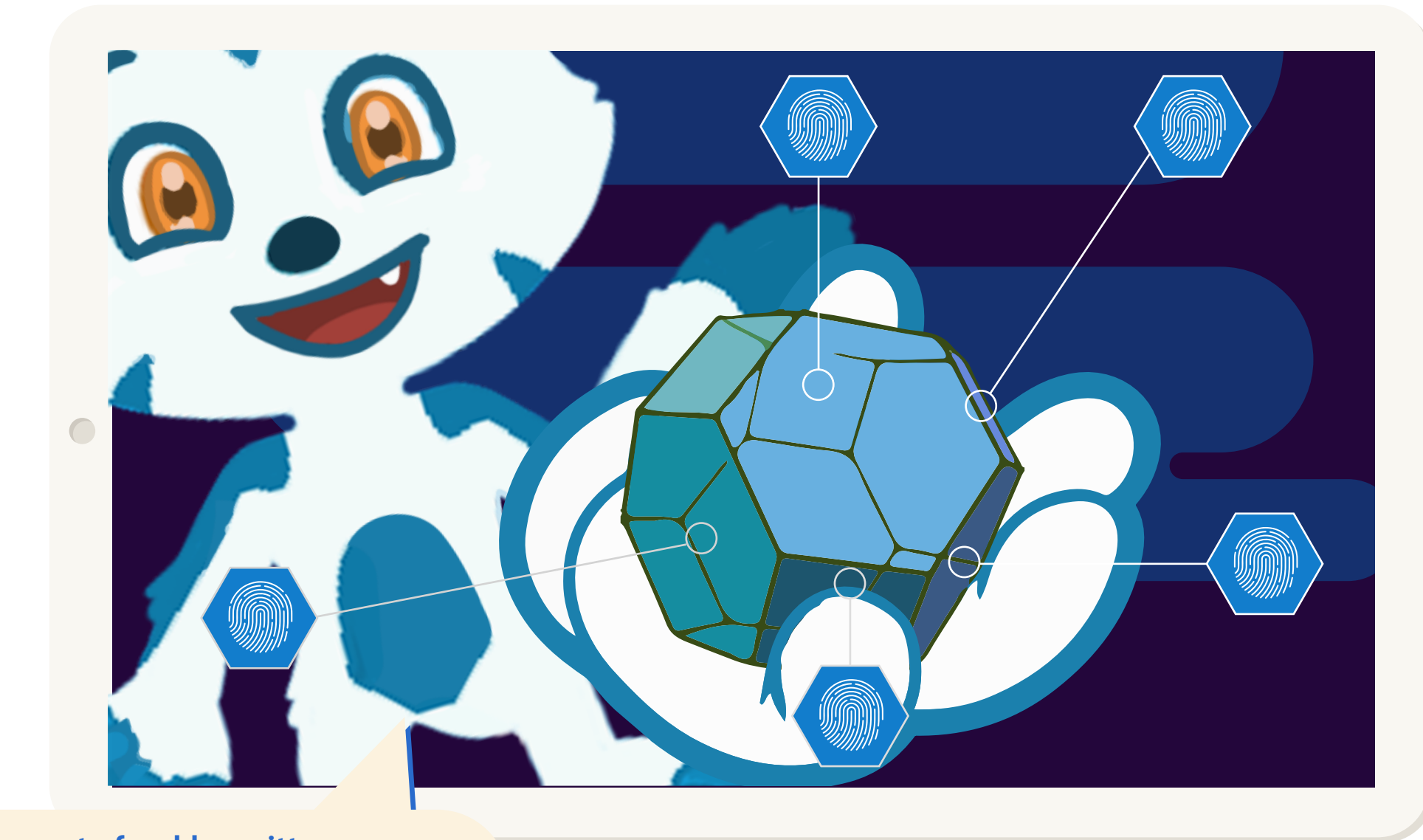
 Hey, joehoe!! (tok tok tok) Hier ben ik! Nu is het volgende groepje aan de beurt. Jullie mogen rustig terug naar de klas lopen. Dan zie ik jullie daar weer terug op de tablet. Tot zo!

[skipWantsAttention]


Floor to tablet

Floor > tablet 2:
Skip herhaalt de audio om de x seconden
en wacht in beeld met in zijn hand de
kubus.

Setting:
Shot van het Wobbel dorp met het huisje
van Wolter Wobbel op de achtergrond.



Skip vraagt of ze klaar zitten

 Zitten jullie klaar op een rustig plekje?
Ja? Leg de tablet dan in het midden op
tafel. Druk daarna samen tegelijk op
ALLE knoppen op de tablet om te
beginnen!

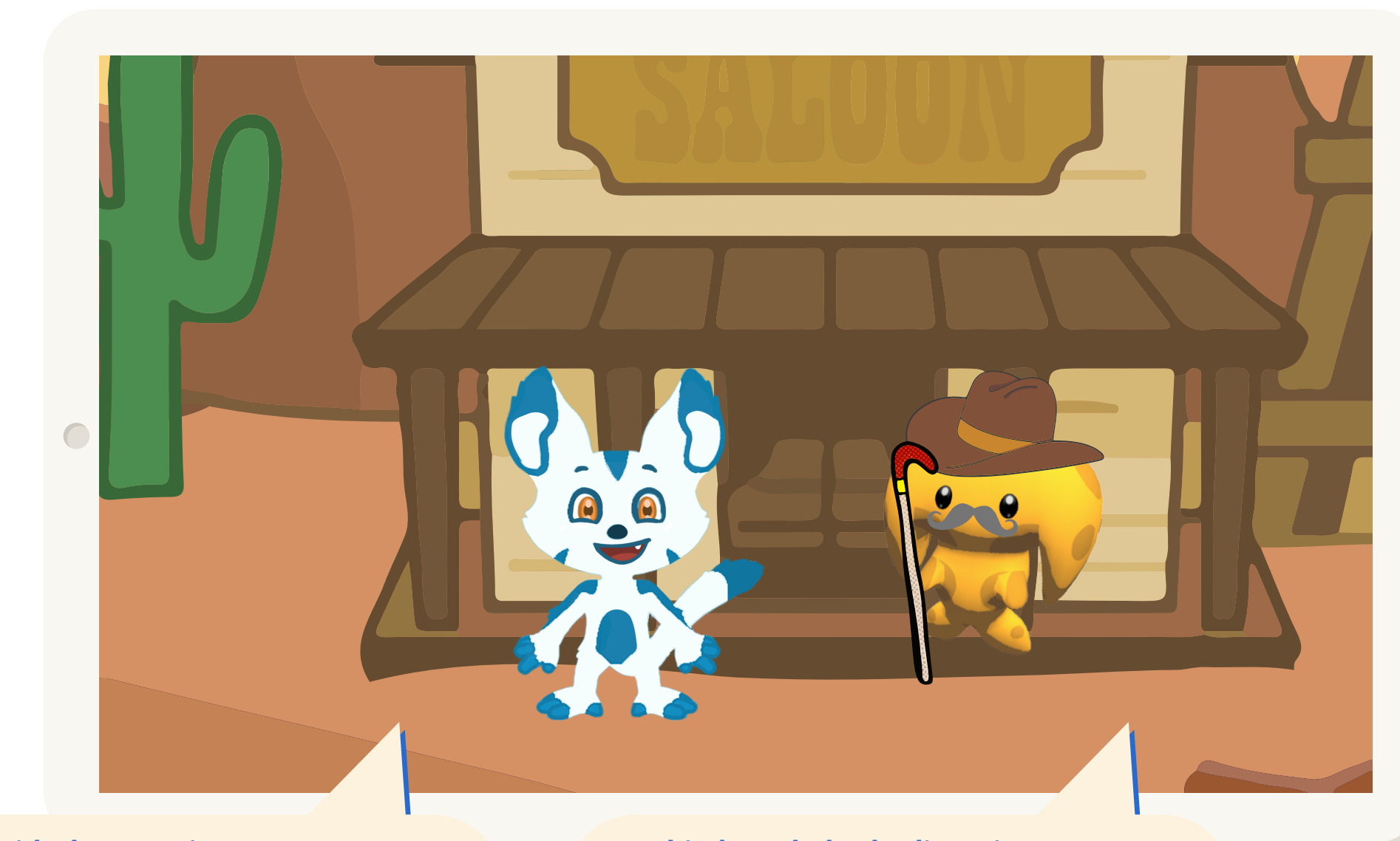
[readyToStart]

Outro - Stap 1

Nadat de spelers allemaal tegelijk de tablet hebben aangeraakt leidt Skip de outro in

Setting:

Shot van het Wobbel dorp met het huisje van Wolter Wobbel op de achtergrond. Skip staat op de voorgrond en Wolter Wobbel staat naast Skip.



Skip leidt de outro in

Hey, daar zijn jullie weer! Wat hebben jullie net hard gewerkt! Heel goed gedaan! [outroStarto1]

En wat hebben we net allemaal geleerd? Kom, we doen het nog 1 keer samen. Doen jullie weer mee? [outroStarto2]

Skip legt de bedoeling uit

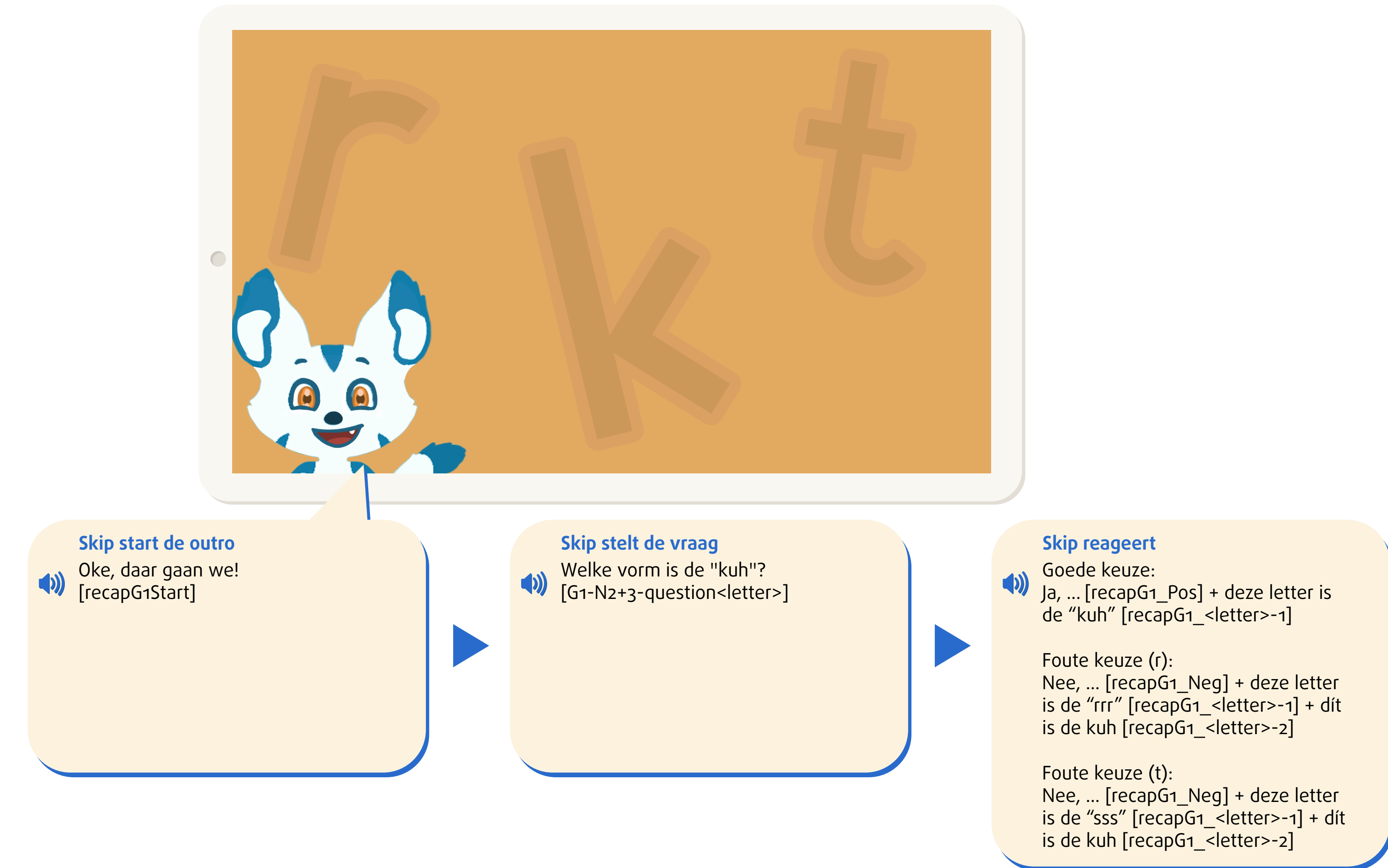
Ik teken elke keer drie vormen in het zand en dan moeten jullie de goede vorm kiezen door die vorm aan te raken. Met je vingers!

[outroStarto3]

Outro - Stap 2

Skip start de recap en gaat (ter herhaling) samen met de kinderen nog een keer de letter oefenen die ze net geleerd hebben.

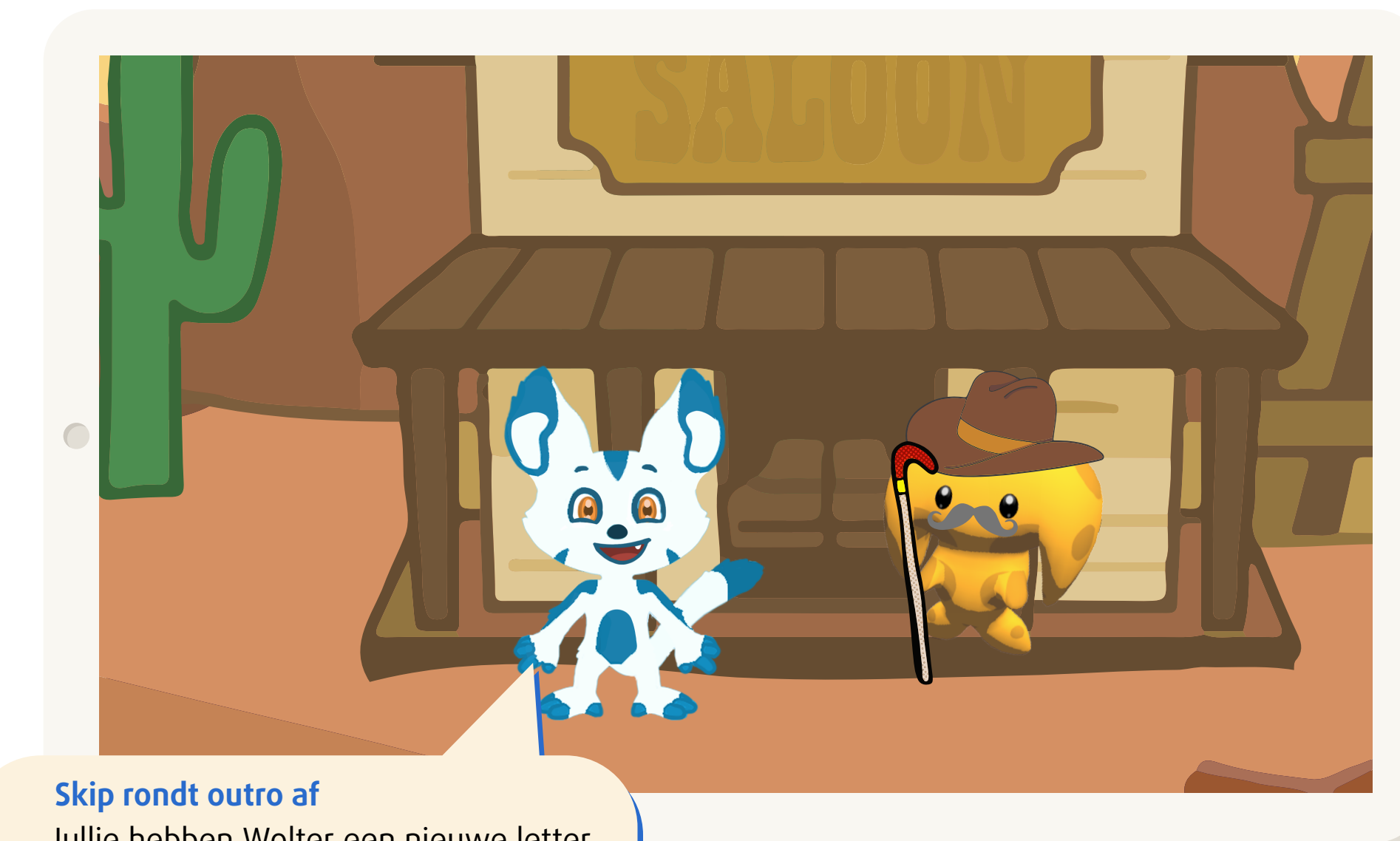
Setting:
Shot van het zand voor het huisje van Wolter Wobbel. Skip verschijnt op de voorgrond en doet met de kinderen mee.



Outro - Stap 3

Skip rondt de outro af samen met Wolter Wobbel.

Setting:
Close up shot van planeet met huisjes op de achtergrond. Skip en Wolter Wobbel staan naast elkaar op de voorgrond. Wolter Wobbel is weer helemaal blij.



Skip rondt outro af
Jullie hebben Wolter een nieuwe letter geleerd en hij is helemaal blij! Super goed gedaan allemaal!
[outroG1End]